



Campeonato WRC 1/32 2018
MADCLUBslotcar
WRC/WRC2/ WRC3

7 Ralis / 2 Categorias

5 Setembro
19 Setembro
26 Setembro
3 Outubro
10 Outubro
17 Outubro
31 Outubro

4ª Feiras

Entrada em Parque Fechado 19:30H as 22:00H
(Entrada obrigatória 1ª viatura até 20:30h)
Rally a partir das 20:00H
1 categoria 5e/2 categorias 8e

Regulamento Técnico

Regulamento Técnico:

1. Disposições Gerais

O presente regulamento especifica os requisitos técnicos para os ralis nas classes WRC1/32,WRC2 (4X4) e WRC3 (2rodas motrizes). Dos 7 Ralis contam os 6 melhores resultados.

Na classe WRC o regulamento técnico, será igual ao do Campeonato Regional da Madeira 2018.

2. Modelos Admitidos

2.1. **WRC 1/32:** Todos os modelos para Rally (ex: Toyota Celica, Aston Martin GT, Ferrari 360, Lamborghini, entre outros)

2.2 **WRC 2 (4X4):** Todos os modelos com homologação FIA para as classes SWRC, S 2000 , RRC,R4 , R5 , WRC c/ homologação (ex: Punto S2000, Peugeot 207 S2000, Subaru R4, Mitsubishi EVO X, citroen C4 WRC)

2.3 **WRC 3 (2rodas):** Todos os modelos com homologação FIA para as classes S1600, R2, R3, GT c/ homologação (ex: clio R3 , C2 S1600, Polo S1600, Opel S1600, Porsche, Renault Clio S1600)

2.4. Veículos que não integrem as especificações acima descritas (lista de carros), serão objecto de aprovação por parte do Director de Prova, na semana antes da prova.

3. Rally

3.1. O Rally será disputado em 3 Pistas (com pelo menos 80% traçado novo) e por 2 etapas, sendo que o tipo de piso pode ser calha de asfalto, neve ou terra (sem pó e obstáculos).

3.2. A ordem de saída do Rally será conforme a entrada em parque fechado em grupos de 30mt, sendo que o primeiro a entregar, será o ultimo a ir para a pista nesse grupo em ambas as etapas. De salientar que um piloto não tem de esperar que todos os pilotos façam a primeira etapa, logo que haja disponibilidade de pista pode efectuar a sua segunda etapa e assim ficar livre para fazer outras coisas.

3.3. Os critérios de desempate do rally serão os constantes no Regulamento Desportivo para esta vertente.

3.4. É da responsabilidade dos pilotos ter os seus 2 pistadores (máximo), sendo que em caso de um piloto não ter pistador a organização colabora com um pistador.

3.5 Em relação as classes os pilotos optam pela que querem começar, no caso de correrem em duas. Sendo que primeiro têm de concluir uma classe para então começar na segunda.

4. Carroçaria

4.1. Escala

4.1.1. A carroçaria deve ser à escala 1:32.

4.1.2. É interdita qualquer modificação aerodinâmica exterior à carroçaria original (WRC2 e WRC3)

4.1.3. É interdito qualquer aligeiramento da carroçaria, seja pela remoção de elementos internos ou externos, seja pelo processo de "lixagem" do interior. (WRC2 e WRC3)

4.2. Material

Fabricada em plástico duro (injectado). (WRC2 e WRC3)

4.3. Dimensões e Peças Obrigatórias(WRC2 e WRC3)

4.3.1. Os veículos devem conservar todos os seus elementos e características em dimensão relativa aos modelos originais.

4.3.2. A carroçaria deve tapar todos os elementos mecânicos (motor, transmissão, cabos e guia) quer na sua vista vertical, quer através de vidros e faróis.

4.3.3. É permitido retirar antenas, escovas limpa vidros, e retrovisores .

4.3.4. É permitido retirar kits de luzes, desde que se mantenha a óptica frontal original e o farolim traseiro vermelho.

4.3.5. É permitido acrescentar Kits de luzes desde que brancas ou amarelas à frente e vermelhas atrás.

4.3.6. É proibido o uso de lexan nos vidros e faróis dos carros, incluindo nos que trazem de fábrica.

4.3.7. É permitido o reforço dos pinos de fixação da carroçaria.

4.3.8. Todos os elementos exteriores e obrigatórios da carroçaria devem ser solidamente colados, de modo a impedir que se soltem durante o rally.

4.4. Decoração

A cor base do veículo pode ser qualquer uma menos transparente.

4.5 Peso mínimo 6 Grs. WRC e 14Grs. WRC2 e WRC3

4.6. Habitáculo

4.6.1. É permitida a utilização dos interiores de origem ou lexan fornecidos por qualquer fabricante de slot .

4.6.2. O piloto e co-piloto tridimensional devem ser visto do exterior e deve estar colocado na sua posição original

4.7. O carro tem de ostentar pelo menos 2 nº de porta, sendo as placas de rally facultativas.

4.8. No Caso do WRC a carroçaria tem um mínimo de 3cm de altura

5. Chassis

5.1. Original e 3D(WRC2 e WRC3)

5.1.1. É permitida a substituição do chassis/berço original por um sport ou racing, desde que este seja de um fabricante e adequado ao modelo.

5.1.2. É interdito qualquer aligeiramento do chassis.

5.1.3. É interdita qualquer transformação ao chassis ou suporte de motor amovível, seja por supressão de elementos, seja por acrescentamento. Exclui-se a colagem de anilhas junto às entradas dos parafusos de fixação da carroçaria.

5.1.4. No caso de chassis com suporte de motor amovível proceder-se-á conforme o estipulado no artigo anterior.

5.1.5 É permitido o uso de suspensão da marca de um fabricante de slot.

5.2. Ímanes

É interdito o uso de ímanes para além dos do motor.

5.3. Pesos(WRC2 e WRC3)

É proibido o uso de lastro.

5.4. Suporte do Patilhão(WRC2 e WRC3)

É interdita qualquer modificação ao suporte do patilhão. Este deve manter-se tal como o original.

5.5. Patilhão(WRC2 e WRC3)

Livre, de qualquer uma marca de slots, salvo a correção de algum defeito de fábrica.

5.6. Suporte dos Eixos(WRC2 e WRC3)

5.6.1. Os originais do chassis sem qualquer modificação ou qualquer outro de uma marca de slots, salvo o ponto 5.6.4.

5.6.2. Os casquilhos (cojinetes) podem ser colados aos suportes.

5.6.3. Os casquilhos (cojinetes) são livres.

5.6.4. Proibido Cojinetes descentrados.

5.6.5. Não é permitido o uso de rolamentos.

5.7. Material Calibrado

É permitido o uso de qualquer material calibrado de uma marca de slots.

5.8. Fixação da Carroçaria(WRC2 e WRC3)

5.8.1. A carroçaria deve ser fixada ao chassis mediante o sistema original fornecido.

5.8.2. Parafusos de fixação livres

6. Transmissão

6.1. Tipo Mecânico mediante a engrenagem de pinhão e cremalheira sendo que a posição do motor é angle/ inline para WRC 1/32 e WRC2.E inline para WRC3

6.2. Pinhão

Livre em número de dentes, material e marca, devendo atacar directamente a cremalheira.

Pode ser soldado ou colado ao veio do motor.

6.3. Cremalheira

Livre em número de dentes, material e marca. Pode ser soldada ou colada ao eixo traseiro.

6.4. Sistemas de travão(WRC2 e WRC3)

É interdito o uso de qualquer sistema de travagem para além daquela produzida pelo motor.

6.5. Na Classe WRC é permitido o uso de embraiagem.

6.6. Os carros de fábrica que não tragam sistema 4X4, mas que na realidade sejam devem usar esse sistema, senão não podem englobar as devidas classes. (WRC2 e WRC3). Ex: Fiat Punto da NSR passa a ser obrigatório o uso de 4X4.

7. Eixos(WRC2 e WRC3)

Livres, de metal.

8. Rodas(WRC2 e WRC3) 8.9(WRC)

8.1. Devem ser compostas de jante e pneu.

8.2. As jantes devem ser idênticas em dimensão e desenho em cada um dos eixos, não podendo ter uma largura superior a 10mm e inferior a 8mm

8.3. As rodas completas e montadas nos eixos podem sobressair até 1 mm de cada lado da carroçaria (não podem sobressair 2 mm de um lado e 0 mm de outro), como mínimo de largura 8mm/ diâmetro 15mm .

8.4. O pneu deverá ser de um fabricante de slots ou marca, em borracha negra e deverá cobrir totalmente a jante na sua circunferência e largura.

8.5. A jante, para além da sua fixação original, pode ser reforçada com cola, mas não poderá ser modificada em nenhum aspecto.

8.6. Para jantes de fundo plano é obrigatória a utilização de tampões.

8.7. Não é permitido o uso de espumas.

8.8. As rodas da frente devem tocar a pista e na placa de verificação, não podendo ser envernizadas.

8.9. No caso do **WRC** não devem ultrapassar 1mm de cada lado e a diferença entre o eixo completo da frente e trás não pode ultrapassar os 7mm. As rodas da frente têm um mínimo de 6mm de largura.

9. Cabos e Palhetas

9.1. Cabos livres.

9.2. Palhetas livres.

10. Motor

10.1. Motores de qualquer marca de slots, medidos a 5V “grande” até 15MPM / 30.000 RPM/12V para WRC , “grande” até 15MPM / 30.000 RPM/12V para WRC2 e WRC3.

10.2. O motor deve ser de série sem qualquer modificação, sendo que qualquer dúvida neste aspecto, o piloto tem 5 minutos para trocar o motor nas verificações técnicas.

10.3. Deve respeitar integralmente todos os componentes originais.

10.4. Deverá estar selado e qualquer indício de manipulação levará à imediata desqualificação do piloto ou equipa, não havendo lugar à restituição do valor da inscrição.

10.5. Os elementos anti parasitários podem ser suprimidos.

10.6. Não se pode incluir ou modificar qualquer componente elétrico, mecânico ou eletrónico que altere o rendimento do motor.

10.7. É interdito o uso de potenciadores do campo magnético original.

11. Pesos e Medidas

11.1. A distância mínima do chassis, medido no motor ao solo é de 1 mm.

11.2. Largura máxima de um modelo com jantes 64mm

11.3. Como referido em 8.3. as jantes com o pneu não podem sobressair da carroçaria mais de 1mm de cada lado.

11.4. Durante o rally as medidas (todas) podem ser verificadas pelo Diretor de Prova.

12. Prémios

Os três primeiros classificados do Campeonato em cada classe, além disso ainda serão sorteados um prémio entre os pilotos participantes, Organização, colaboradores do MadClub Slotcar.

13. Disposições Finais

13.1. Os casos omissos neste Regulamento serão objeto de apreciação e posterior decisão por parte do Diretor de Prova.

13.2. A inscrição nesta corrida significa a plena aceitação por parte do piloto do exposto neste Regulamento e no Regulamento Desportivo do MadClub Slotcar.